BUGGY BOY

BUGGY BOY is the ultimate driving challenge. Be prepared for the bumpiest ride of your life, over 5 of the roughest courses ever devised for 4 wheels. You must race across terrain littered with boulders, trees, brickwalls and fences whilst following the rough outline of the track through narrow valleys, across even narrower bridges and through dark tunnels.

Use your skills to dodge these obstacles or jump over them by hitting the logs that lie across the track, sending your Buggy soaring through the air. Driving over tree stumps and small rocks will tilt your Buggy onto two wheels allowing you to squeeze through narrow gaps; but don't oversteer, as you will lose control and return to 4 wheel drive!

The course is not your only enemy. The clock is ticking and you will be disqualified from the race if you do not complete each leg in the allowed time limit. Extra time for the next leg can be collected by driving through the dangerously placed "time" gates.

Additional points are scored by collecting the flags and driving through the score gates. Collecting the flags in the specified order will give you a larger bonus, as will bumping into the football!

When the going gets tough, put your foot to the floor (finger on the button?), and get ready for more thrills and spills than ever before.

Playing Instructions

Spectrum
Pre-defined Keys
P = Up L = Down X = Left C = Right Space = Fire
or re-definable keyboard

Joystick Controls
Change Gear: Fire & Up – High Gear
Fire & Down – Low Gear

Left = left
Right = right

Fire & Left = fast left
Fire & Right = fast right

Amstrad
Joystick or redefinable keyboard

Joystick control:

Commodore
Joystick port 2 only

Atari ST
Joystick only

Up – Accelerate
Down – Decelerate
Left – Turn left
Right – Turn right
Fire – Change gear

© 1987 Taito Corporation
Developed by TATSUMI

BUGGY BOY

BUGGY BOY est l'épreuve de conduite la plus périlleuse qui soit. Attendez-vous à la ballade la plus pleine de cahots de votre vie sur 5 des parcours les plus rudes jamais conçus pour des roues. Il vous faut foncer à travers un terrain jonché de grosses pierres, d'arbres, de murs en briques et de barrières tout en suivant le tracé grossier de la piste à travers des vallées étroites, sur des ponts encore moins larges et dans des tunnels obscurs.

Utilisez toute votre adresse pour éviter ces obstacles ou sautez par-dessus en heurtant les souches qui gisent en travers de la piste, en faisant bondir en l'air votre Buggy. La conduite sur ces souches d'arbres et petits rochers fera basculer votre Buggy sur deux roues, ce qui vous permettra de franchir les passages étroits; mais ne braquez pas trop, car vous perdriez le contrôle du véhicule et retomberiez sur 4 roues.

Le parcours n'est pas votre seul ennemi. Le tic-tac de l'horloge est inexorable et vous serez mis hors-course si vous n'accomplissez pas chaque étape dans les délais impartis. Il est possible d'acquérir un bonus de temps pour l'étape suivante en passant par les portes "temps" dangereusement situées.

Des points supplémentaires sont acquis en ramassant des drapeaux et en passant par les portes "score". Le ramassage des drapeaux dans l'ordre indiqué vous donnera un important bonus, de même que le fait de heurter le ballon.

Lorsque la situation devient difficile, placez votre pied sur le plancher (doigt sur le bouton?) et soyez prêt pour des émotions et des culbutes encore plus sévères que les précédentes.

Instructions de jeu

Spectrum

Pour changer de vitesse: Feu et vers le haut – Vitesse rapide
Feu et vers le bas – Vitesse lente

A gauche = vers la gauche
A droite = vers la droite

Feu et à gauche = rapidement vers la gauche
Feu et à droite = rapidement vers la droite

Amstrad
Manette ou clavier redéfinissable

Commande par menette:

Commodore
Manette porte 2 seulement

Atari ST
Manette seulement

Haut – accélérer
Bas – décélérer
Gauche – Tourner à gauche
Droite – Tourner à droite
Feu – Changement de vitesse

© 1987 Taito Corporation
Developed by TATSUMI

BUGGY BOY

BUGGY BOY die echte Herausforderung für Rennfahrer! Mach Dich gefaßt auf die holprigste Fahrt Deines Lebens, auf 5 der schwierigsten Strecken, die je mit 4 Rädern bewältigt wurden. Das Rennen geht über ein Gelände mit riesigen Felsblöcken, Bäumen, Mauern und Zäunen, durch die wildesten Schluchten, über schmale Brücken und durch stockfinstere Tunnels.

Du wirst Deine ganzen Fahrkünste brauchen, um diesen Hindernissen auszuweichen oder sie mit einem gekonnten Anlauf zu überspringen. Wenn Dein Buggy auf Baumstrünken und Felsbrocken auffährt, neigt er sich zur Seite und fährt auf zwei Rädern weiter, so daß Du Dich auch durch die engsten Spalten zwängen kannst. Dabei darfst Du nur nicht übersteuern, da der Wagen sonst außer Kontrolle gerät und wieder auf 4 Räder zu stehen kommt.

Aber die waghalsige Strecke ist nicht Deine einzige Sorge. Die Uhr tickt unbarmherzig, es ist eine Rennen gegen die Zeit. Wenn Du es nicht schaffst, die einzelnen Rennstrecken in der vorgesehenen Zeit zu absolvieren, wirst Du disqualifiziert. Zusätzliche Zeit für die nächste Strecke kannst Du Dir ergattern, wenn Du es wagst, durch die gefährlichen Zeit-Tore zu fahren.

Weitere Punkte werden Dir gutgeschrieben, wenn Du Flaggen einsammelst und durch die Punkte-Tore saust. Das Einsammeln der Flaggen in einer bestimmten Reihenfolge bringt Dir einen noch höheren Bonus ein, und dasselbe gilt, wenn Du mit dem Fußball zusammenprallst.

,Falls die Sache brenzlig wird, drück den Fuß mal feste auf den Boden (Finger auf den Knopf?) – und mach Dich gefaßt auf die Dinge, die da kommen sollen.

Bedienung

Spectrum

Gangschaltung: Feuer & Hoch – Hoherschalten
Feuer & Runter – Runterschalten

Links = links
Rechts = rechts

Feuer & links = Mit Gas nach links
Feuer & rechts = Mit Gas nach rechts

Schneider
Joystick oder definierbare Tasten

Joystickmanöver:

Commodore
Nur Joystick (Anschlußplatz 2)

Atari ST
Nur Joystick

Hoch – Gas geben
Ab – Bremsen
Links – Linkskurve
Rechts – Rechtskurve
Feuer – Schalten

© 1987 Taito Corporation
Developed by TATSUMI

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd.
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

Tous droits réservés dans le monde entier. La copie, le prêt, la diffusion radiotélévisée ou la revente sans autorisation expresse écrite d'Elite Systems sont strictement interdits.

Garantie

Ce logiciel a été mis au point et fabriqué dans le respect des normes de qualité les plus strictes. Veuillez lire avec soin les instructions de chargement jointes. Si pour une quelconque raison vous avez des difficultés à exécuter le programme et pensez que la bande est défectueuse; renvoyez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Télex: 336130 ELITE G

Notre Département du Contrôle de Qualité essaiera le produit et vous fournira immédiatement et gratuitement un produit de remplacement. Notez par ailleurs que cela n'affecte en rien vos droits légaux.

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, Vervielfältigen, der Verleih und Wiederverkauf sowie die Verbreitung und öffentliche Vorführung sind ohne die vorherige ausdrückliche und schriftliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. strengstens untersagt.

Garantie

Das vorliegende Softwareprodukt ist nach den höchsten Qualitätsanforderungen sorgfältig entwickelt und hergestellt worden. Den beiliegenden Anleitungen zum Laden des Programms ist genau Folge zu leisten. Sollten aus irgendwelchen Gründen Schwierigkeiten beim Betreiben des Programms auftreten, und liegt die Vermutung nahe, daß das Band defekt ist, senden Sie dieses bitte an die folgende Anschrift:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd
Eastern Avenue
Lichfield
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Ihre Rechte werden dadurch in keiner Weise eingeschränkt.

IKARI WARRIORS

General Alexander Bonn, C.I.F. US forces in Central America, has been seized by a band of revolutionaries and held captive in his own headquarters. Before his final capture he relayed a mayday which you and your buddy picked up.

Your plane crashlands in the dense jungle some distance from the headquarters. After deciding whether to go it alone or attempt the rescue together you set off. You are deep in guerilla territory. On all sides gather trained marksmen and combateers, determined to stop you. It soon becomes apparent that you lack the supplies to win, but win through you must.

Ambush enemy tanks and use them yourself. Collect fuel and grenades left by the enemy as they retreat. Show no mercy, for you are the Ikari Warrior.

Loading Instructions
Spectrum 48K (cassette) – Load ""
Spectrum 128K (cassette) – Load "" in 48K mode
Spectrum +3 (disc) – Use loader
Amstrad Schneider (cassette) – Run "elite"
Amstrad Schneider (disc) – Run elite
Commodore C64 128 (cassette) – Shift and Run Stop
Commodore C64 128 (disc) – Load "*",8,1
Commodore C16 – Load "elite"
Atari ST – Reset computer and insert disc. Game will then Auto boot.
IBM PC + Compatibles – Two (2) 5¼" floppy discs are included. PROGRAM disc and EGA disc. The PROGRAM disc supports CGA graphics and requires 256K main memory, standard CGA graphics, and RGB monitors. The EGA disc supports standard EGA graphic cards with EGA monitors.
Loading
* The PROGRAM disc is self-booting. Place disc into disc drive and turn system on.
* For EGA, remove the PROGRAM disc after loading is completed. Insert EGA disc into disc drive and press RETURN.
* For A and B disc drives, place the PROGRAM disc into Drive A and turn system on. Once loading is complete, place the EGA disc into Drive B and press RETURN.

Playing Instructions
You may choose either one or two players. To fire a bullet press the fire button key. To throw a grenade or get into a tank, hold down the fire button key.
There are two modes on all versions (except C16 and IBM PC + compatibles).
A) You fire in the direction you are moving
B) You fire in a fixed direction.

Spectrum (keyboard or most joysticks)
Player 1:2: Move and fire – joystick or redefinable keys.
Change mode – redefinable key
Amstrad Schneider
Player 1:2: Move and fire – joystick or redefinable keys.
Change mode – redefinable keys
Commodore 64 128 (keyboard and joystick)
Player 1: Move and fire – joystick port 1
Change mode – keys RUN/STOP or COMMODORE
Player 2: Move and fire – joystick port 2
Change mode – keys "=" or "↑"
Enter during title screen
F1 = 1 player game
F3 = 2 player game
Fire = assume last command
Enter during the game
Q = pause
Q followed by 0= ends game
F5 = toggle music through music + sound FX
mute
music
sound FX

© SNK Corporation 1986

IKARI WARRIORS

Une groupe de révolutionnaires s'est empare du general Alexander Bonn, des forces americanes C.I.F. en Amerique centrale, et le maintient prisonnier dans son propre quartier général. Avant sa capture finale, il a lancé un signal de détresse que votre copain et vous avez reçu.

Votre avion s'écrase dans la densite de la jungle a une certaine distance du quartier général.

Après avoir decide si vous souhaitez partir seul ou essayer de lui porter secours avec votre collegue, vous vous mettez en route. Vous vous trouvez en plein territoire ennemi. Des tireurs d'élite et des combattants, bien décidés à vous arrêter, se rassemblent de tous côtés. Vous allez vous apercevoir sans tarder que vous ne possédez pas ce qu'il faut pour gagner et pourtant vous devez gagner a tout prix.

En tendant des embuscades aux chars ennemis, vous pourrez vous en emparer et les utiliser à votre propre compte. Ramassez les grenades et le carburant que vos ennemis laissent derriere eux en se retirant. Et surtout pas de quartier, car vous êtes un guerrier Ikari!

Instructions de Chargement
Spectrum 48K (cassette) – LOAD ""
Spectrum 128K (cassette) – LOAD "" en mode 48K
Spectrum +3 (disquette) – Utiliser loader
Amstrad Schneider (cassette) – RUN "Elite"
Amstrad Schneider (disquette) – RUN "Elite"
Commodore C64 128 (cassette) – Shift et Run Stop
Commodore C64 128 (disquette) – LOAD "*",8,1
Commodore C16 – LOAD "ELITE"
Atari ST – Reinitialiser l'ordinateur et inserer de nouveau la disquette, le jeu redemarrera aussitôt.
IBM PC + Compatibles
Deux (2) 5¼" disques sont inclus: Disquette PROGRAMME et disquette EGA. La disquette PROGRAMME utilise les graphiques EGA et demande une memoire de 256K au moins, standards CGA graphiques, et moniteurs RGB. La disquette EGA utilise les cartes graphiques standard EGA avec les moniteurs EGA.
Chargement
La disquette programme demarre seule. Il suffit d'inserer la disquette et de mettre le systeme en marche.
Pour EGA, ôter le disque programme une fois le chargement effectué. Insérer la disquette EGA et appuyer sur RETURN.

Pous les disquettes A et B, placer la disquette PROGRAMME dans le lecteur A et mettre le systeme en marche. Une fois le chargement effectué placer la disquette B dans le lecteur.

Instructions de Jeu
Vous devez choisir un ou deux joueurs. Pour tirer une balle, appuyer sur le bouton de tir. Pour lancer une grenade ou entrer dans un char, maintenez enfonce le bouton de tir.
Il existe 2 modes sur chaque version (excepte C16 & IBM PC compatibles)
A: vous tirez dans la même direction que vous vous déplacez
B: Vous tirez dans une direction fixe

Spectrum (clavier ou au moins manette de jeu)
Joueur 1:2: Déplacer et tirer – Manette de jeu ou redéfinir les touches
Changer de mode – redéfinir la touche
Amstrad Schneider
Joueur 1:2: Déplacer et tirer – Manette de jeu ou redéfinir les touches
Changer de mode – redéfinir la touche
Commodore 64 128 (clavier ou manette de jeu)
Joueur 1: Déplacer et tirer – manette de jeu en port 1
Changer de mode – utiliser RUN/STOP ou COMMODORE
Joueur 2: Déplacer et tirer – manette de jeu en port 2
Changer de mode – touche = ou ↑
Commandes pendant l'ecran de titre
F1 = 1 partie a un joueur
F3 = 1 partie a deux joueurs
Feu = comme la derniere commande
Commandes pendant le jeu
Q = pause
Q suivi de 0= = fin du jeu
F5 = basculer entre les possibilites suivantes:
musique + effet sonore
silence
musique
effet sonore

© SNK Corporation 1986

IKARI WARRIORS

General Alexander Bonn der C.I.F. US Streitkräfte in Mittelamerika ist von einer Bande von Revolutionären geschnappt worden und wird jetzt in seinem eigenen Hauptquartier als Gefangener behandelt. Bevor er den Aufrührern in die Hände fiel, hat er noch eine SOS-Nachricht abgeschickt, die Du und Dein Kumpel aufgefangen haben.

Dein Flugzeug macht im dichten Dschungel in einiger Entfernung vom Hauptquartier eine Sturzlandung. Nachdem Du eine Entscheidung getroffen hast, die Rettungsaktion im Alleingang zu meistern oder zu zweit, machst Du Dich auf den Weg, der Dich durch tiefstes Guerilla-Territorium führt. Von allen Seiten wirst Du von Scharfschützen und Kämpfern umzingelt, die Dir den Weg abschneiden wollen.

Bald mußt Du einsehen, daß Deine Vorräte nicht ausreichen, den ungleichen Kampf zu gewinnen. Aber Du mußt durchkommen, auf Gedeih und Verderb. Schnappe Dir feindliche Tanks, damit Du vorwärtskommst, und hol' Dir den Treibstoff und die Granaten, die der Feind beim Rückzug hinterläßt. Gnade ist hier fehl am Platz – Du bist ein Ikari Kämpfer.

Ladeanleitung
Spectrum 48K Kassette – LOAD ""
Spectrum 128K Kassette – LOAD "" (im 48er Modus)
Spectrum +3 Diskette – Loader benutzen
Amstrad Schneider Kassette – RUN "elite"
Amstrad Schneider Diskette – RUN ELITE
Commodore C64 128 Kassette – SHIFT & RUN/STOP
Commodore C64 128 Diskette – LOAD "*",8,1
Commodore C16 – LOAD "ELITE"
Atari ST – Computer in Grundzustand versetzen; Diskette einlegen, worauf das Spiel automatisch startet.
IBM PC und Kompatible – Zum Lieferumfang gehören zwei 5¼" Floppies, die PROGRAM- und die EGA-Diskette. Die PROGRAM-Diskette unterstützt CGA Grafik und erfordert wenigstens 256K Hauptspeicher, Standard-CGA Grafik und RGB Monitor. Die EGA-Diskette dient zum Gebrauch mit Standard EGA-Grafikkarten und EGA-Monitoren.
Ladeanleitung
Die PROGRAM-Diskette startet von selbst. Einfach Diskette einlegen und System einschalten.
Beim Arbeiten mid EGA die PROGRAM-Diskette nach beendetem Ladevorgang herausnehmen und stattdessen die EGA-Diskette einlegen, dann RETURN drücken.

Auf Systemen mit 2 Laufwerken (A und B) ist die PROGRAM-Diskette in A einzulegen und das System einzuschalten. Nach beendetem Ladevorgang die EGA-Diskette in Laufwerk B legen und RETURN drücken.

Spielanleitung
Das Spiel kann mit einem oder zwei Teilnehmern gespielt werden. Um eine Kugel zu feuern, die Feuertaste (Feuerknopf) drücken. Zum Werfen einer Granate oder zum Einsteigen in einen Tank, den Feuerknopf gedrückt halten. Es gibt zwei verschiedene Modi, was die Schußrichtung anbelangt (dies gilt NICHT für C16 und IBM PC und Kompatible).
(A) Schießen in der Bewegungs- (Fahrt)- Richtung
(B) Schießen in einer festgelegten Richtung

Spectrum (Tastatur oder irgendein gangiger Joystick)
Spieler 1:2: Bewegen und Feuern – Joystick oder definierbare Tasten
Modus wechseln – definierbare Taste
Amstrad Schneider
Spieler 1:2: Bewegen und Feuern – Joystick oder definierbare Tasten
Modus wechseln – definierbare Taste
Commodore 64 128 (Tastatur und Joystick)
Spieler 1: Bewegen und Feuern – Joystick in Steckplatz 1
Moduswechsel – RUN STOP oder COMMODORE-Taste
Spieler 2: Bewegen und Feuern – Joystick in Steckplatz 2
Moduswechsel-Taste = oder Aufwartspfeil
Optionstasten im Titelbildschirm
F1 = 1-Spieler-Version
F3 = 2-Spieler-Version
Feuer = wie vorher
Funktionstasten während des Spiels
Q = Pause
Q gefolgt von 0= = Ende des Spiels
F5 = Umschalten zwischen Musik & Toneffekte – geräuschlos – Musik nur Toneffekte

© SNK Corporation 1986

FISTS 'N' THROTTLES

LOADING INSTRUCTIONS
Commodore 64 (Cassette)
Press SHIFT & RUN/STOP at correct counter position.
Commodore 64 (Disc)
LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassette)
Press CTRL & ENTER keys at correct counter position.
Amstrad (Disc)
RUN"menu" then select game.
Spectrum (Cassette)
LOAD"" at correct counter position.
Note that Buggyboy & Dragons Lair for the spectrum are multi-load games, please follow on-screen instructions.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
Commodore 64 (Cassette)
SHIFT RUN/STOP sur la position correct du compteur.
Commodore 64 (Disc)
LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassette)
CTRL et ENTER sur la position correct du compteur.
Amstrad (Disc)
RUN"Menu" Ensuite choissisez.
Spectrum (Cassette)
LOAD"" sur la position correct du compteur.

LADEANLEITUNG
Commodore 64 (Cassette)
SHIFT - RUN/STOP An der korrekten Zahlerposition.
Commodore 64 (Disc)
LOAD"*",8,1
Amstrad/Schneider (Cassette)
CTRL und ENTER An der korrekten Zahlerposition.
Amstrad/Schneider (Disc)
RUN"menu" dan das spiel wahlen.
Spectrum (Cassette)
LOAD"" An der korrekten Zahlerposition.

DRAGON'S LAIR

Long ago, in a magical time, a good King named Aethelred ruled a peaceful kingdom. Now his kingdom had many treasures, but its greatest prize was Princess Daphne, the King's only child. Brave Knights and handsome Princes came from afar just to pay her court, for she was a maiden of exceeding beauty, and grace.

But, though they laid vast riches at her feet and pleaded most earnestly for her hand, Princess Daphne refused them all. For her heart had long been given to another . . . Dirk the Daring, the King's champion and bravest Knight.

Then one dark day, Singe an evil dragon who ruled over a shadowed land, appeared in Aethelred's kingdom and demanded that the King deliver up his kingdom and people to him. When Aethelred refused Singe's vile demand, the monster kidnapped the beautiful Daphne and imprisoned her in a crystal sphere in the horrible dungeons beneath his enchanted castle. Singe then sent Aethelred this message:
Relinquish your kingdom before the setting sun or your beloved daughter will perish. Aethelred and all the people of the kingdom were plunged into despair. All except for Dirk who vowed to go to the enchanted castle and free the Princess . . . if he could survive the dungeon's many perils . . . if he could reach the Dragon's lair . . .

Your quest begins . . .

The Falling Disk
Jump onto the falling disk and ride it to the dungeons beneath the castle.
Will you ride the disk and then enter the enchanted dungeons or will you join the other, less fortunate adventurers whose bones lie at the bottom of the shaft . . . ?
Move carefully down the ramp and jump onto the disk. Ride the disk down through the shaft. Ramps that lead to the dungeons will appear at the side of the stone shaft and the disk will stop for a short time.
When the disk and ramp are lined up, jump onto the ramp.
One of Singe's most fearsome creatures an Air Genie guards the shaft against intruders.
Be wary. You can defeat this conjured creature if you keep to the centre of the disk and move into the gusts of wind.

Skull Hallway
Tread most carefully as you pass through this horrible hallway. It's haunted with spectres from your most terrifying nightmares . . .
Snapping skulls, clutching skeletal hands, gruesome goo and whirling clouds of bats.
Can you avoid these visions of doom or will you perish hideously in their grasp . . . ?
Time your moves and sword swings carefully. Don't react too soon or too late! Battle some of these gruesome foes with your trusty sword; avoid others with an agile dodge.

The Burning Ropes
Flames roar from the fiery pit below. Tongues of flame climb higher and higher, engulfing everything in their path. Will you swing through the burning room before it's too late or will you plunge into the fiery abyss . . . ?
Get ready to conquer the blazing inferno, move to the end of the ramp. Then jump from the ramp to the stone platform, closest to the first rope. When you are on the stone platform, jump from the platform to the swinging rope. Make your jump from the platform to the rope when the rope swings closest to you.
Then jump from rope to rope on the fiery tier.
Jump to the platforms at the ends of the first and second tiers when the rope swings in a forward arc. The stone platforms will magically raise you to the next tier.
Exit from the platform at the top of the screen.

The Weapons Room
Singe's Armoury . . . an enchanted chamber of whirling death. An evil spell protects this room from all intruders. Lethal weapons take on lives of their own and the mindless clay golems become instruments of death. Can you run this gauntlet of death and survive . . . ?
Battle your way through the Weapons Room.
Some of the bewitched room's foes can be defeated with a well-timed sword thrust; others with a skilful move. A magic door will open to the side of the room; exit there.

Ramps and Giddy Goons
A series of ramps topped with enchanted ice lead to the next perilous level of the dungeons. The giddy goons laugh scornfully as they battle you to death. Jump skilfully and quickly from ramp to ramp as they vanish suddenly.
Tarry too long in this accursed place and you could plunge into the ebony void.
Jump from ramp to ramp. Try making your jump from the edge of each ramp.
Swing your sword to battle the Giddy Goons.

The Tentacle Room
Singe's laboratory . . . where his evil experiments are conducted. The room crawls with the hideous results of those experiments.
Danger can slither from anywhere, above or below. Keep a wary eye out and tread cautiously or you may find yourself in the grip of something very unpleasant.
This room contains some creepy and crawly adversaries – battle some of them with a timely swing of your sword, and others with a normal move.
Exit the Tentacle Room through the door to the side of the screen.

The Second Disk
Another falling disk takes you to the last level of the dungeons. You can feel the dank air grow thicker as though evil is gathering its forces for the final battle.
Ride the disk and be vigilant . . . dark forces are all around you.
As you did before, keep to the centre of the disk because another of Singe's conjured creatures lurks in the shaft.

The Deadly Checkerboard
Dirk's gambit . . . the game is deadly and the prize is your life. Battle Singe's fiendish champion, the Phantom Knight, on a deadly checker-board that hangs suspended in mid air. Can you defeat the Phantom Knight and reach the door at the other side of the room or will you be checkmated by the forces of evil . . .
You're getting closer to the dragon's lair and Singe has sent his greatest champion to stop you.
Jump across the checkerboard squares and swing your sword to battle the Phantom Knight.
The Phantom Knight will appear for a short time and then vanish . . . only to reappear on another square of the checkerboard. When the Phantom Knight lands on a square, he changes a line of harmless checkerboard squares to a line of certain death. Don't linger on these squares or you'll pay with your life.
Stay away from the checkerboard's edges or you could plunge into the yawning depths. You must defeat the Phantom Knight to exit through the door.
When the Phantom Knight changes colour he can be defeated with a blow from your sword. Each time your sword hits the Knight when he's black, he'll stay vulnerable longer next time.

Slaying the Dragon
Fair Daphne waits in the dragon's lair for rescue from the crystal sphere. Flame-breathing Singe waits, too.
Slay Singe and release your Princess. Remember your dragon lore or things could get pretty hot for you . . .
Cross the ledge to reach the magical sword. Use the boulders to shield yourself against the dragon's flaming fireballs. If you're especially lucky, fabulous hidden treasure may lurk beneath a boulder. When the treasure is revealed just run over it and it's yours.
Carefully cross the dangerous precipice and seize the magical sword at the edge of the cliff. Go back down the narrow ridge to the wooden ramp. Jump and victory (and Princess Daphne) is yours.

Scoring
As you adventure through the enchanted dungeons, you'll earn points for vanquishing foes, overcoming obstacles, finding treasure and conquering dungeon rooms. Watch your score indicator.
But remember Dirk, you're the King's bravest champion and your thoughts should be of rescuing fair Daphne, not the accumulation of points and treasure. Rescuing Princess Daphne is your greatest reward!
You start your adventure with five Dirks and will earn bonus Dirks as a reward for successfully conquering dungeon rooms.

Bonus Dirks
You will earn Bonus Dirks (extra lives) after completing the weapons room and one dirk for each screen completed after that up to a maximum of five dirks (you will need them!).

High Score
To record your high score of the day, just press the spacebar when on the title screen and you will be able to put in your initials.

Controls
Spectrum, C-64, Amstrad/Schneider
Either keyboard or joystick may be used simultaneously.

Keyboard	Joystick	
Z	Left	Move Left
X	Right	Move Right
K	Up	Move up
M	Down	Move Down
L	Fire	Draw Sword/Jump

Amstrad/Schneider
Space Bar — Jump on Giddy Goon
Commodore C-64 and Spectrum:
SPACE BAR — Jump on Giddy Goon

Special keys and Joystick movement
When playing the Ramps and Giddy Goons screen you will need to press SPACEBAR to jump from ramp to ramp.
In Skull Hallway, the Weapons Room and the Tentacle Room, the joystick will only accept the correct action at the correct time. The correct action at the wrong time will be ignored. If you hold the joystick in anticipation of a move it will be ignored resulting in losing a life. So be warned, timing is very important in these rooms.

Commodore C-64 and Spectrum
To use your sword just press L to draw and slash with the sword (at the correct time). You always have your sword with you except on the final screen when you will need to collect it from the top of the cliff before slaying the dragon.

DRAGON'S LAIR & BLUTH GROUP, LTD are registered trademarks owned by and used under licence Bluth Groups Ltd;
© 1983, 1986 & 1987 Bluth Groups Ltd;
Character Designs © 1983 Don Bluth;
All rights reserved.

DRAGON'S LAIR

Il y a bien longtemps, dans les temps magiques, le bon roi Aethelred régnait en paix dans son royaume. Or son royaume comportait de nombreux trésors, mais sa plus belle récompense était la princesse Daphnee, son enfant unique. Des chevaliers courageux et de beaux princes arrivaient régulièrement de très loin pour lui fair la cour, car c'etait une jeune fille très gracieuse et d'une très grande beauté. Mais bien qu'ils déposent tous à ses pieds des grandes richesses, et demandent sa main de la façon la plus ardente, la princesse Daphnée les rejetait tous. Car son cœur était déjà offert à un autre . . . Dirk le Téméraire, le Champion du Roi et son Chevalier le plus courageux. Puis un jour sombre, Singe, un mauvais Dragon qui régnait sur une terre obscure, apparut dans le royaume d'Aethelred et exigea du Roi qu'il lui livrât sont royaume ainsi que son peuple. Quand Aethelred refusa la demande vicieuse de Singe, le monstre kidnappa la belle Daphnée, l'emprisonna dans une boule de cristal qu'il enferma dans l'horrible donjon au fond de son château enchanté. Ensuite, Singe envoya le message suivant à Aethelred: "Renoncez à votre royaume avant le coucher de soleil ou bien votre fille bien-aimée périra. Aethelred et son peuple sombrèrent dans le désespoir. Tous, sauf Dirk qui fit serment de se rendre au château enchanté et de délivrer la princesse . . . si seulement il pouvait échapper aux nombreux dangers de donjon . . . si seulement il pouvait atteindre le repaire de Dragon . . .

Vos recherches commencent . . .

Le disque tombant
Sautez sur le disque tombant qui vous emportera aux donjons en-dessous du château.
Serez-vous en mesure de conduire le disque et d'entrer ensuite dans les donjons enchantés, ou irez-vous rejoindre les autres aventuriers moins chanceux dont les os reposent au fond du puits . . . ?
Descendez prudemment la rampe et sautez sur le disque. Conduisez le disque en bas du puits. Des rampes qui conduisent aux donjons apparaîtront à côté du putis de pierre et le disque s'arrêtera un court instant. Lorsque le disque et la rampe sont à la même hauteur, sautez sur la rampe.
L'une des créatures les plus redoutables de Singe, un Génie de l'air, garde l'entrée du puits contre les intruts.
Soyez prudent. Vous pouvez vaincre cette apparition si vous restez au centre du disque et avancez vers les rafales de vent.

Les couloirs aux crânes
Faites bien attention où vous posez le pied quand vous passerez par cet horrible couloir. Il est hanté par des fantômes appartenant à vos cauchemars les plus terrifiants . . .
Des crânes qui cherchent à mordre, des mains de squelette qui s'aggrippent, de la matière collante répugnante et des nuages de chauve-souris tourbillonnants. Serez-vous capables d'éviter ces visions de jugement dernier ou bien périrez vous hideusement dans leur étreinte . . . ?
Mesurez bien vos moments d'action et vos coups d'épée.
Ne réagissez ni trop tôt ni trop tard! Battez-vous avec quelques ennemis terribles avec votre épée fidèle, essayez d'éviter les autres d'une esquive agile.

Les cordes brûlantes
Les flammes grondent en-dessous, venant du trou volcanique, des langues de feu ne cessent de grimper, engouffrant tout ce qui se trouve sur leur passage. Serez-vous capable de vous balancer à travers la pièce brûlante avant qu'il ne soit trop tard, ou plongerez-vous dans l'abîme en feu . . . ?
Soyez prêt à conquérir cet enfer, allez jusqu'au bout de la rampe. Puis sautez de la rampe sur la plat-forme en pierre, la plus proche de la première corde. Quand vous vous trouverez sur la plate-forme en pierre, sautez de la plate-forme sur la corde qui se balance. Sautez sur la corde, lorsque celle-ci se trouve au plus près de vous. Puis, sautez de corde en corde sur le gradin enflammé.
Sautez vers les plate-formes au bout des premiers et seconds gradins quand la corde oscille en avançant. Les plate-formes en pierre vous élèveront comme par magie veers le gradin suivant.
Eloignez-vous de la plate-forme en haut de l'écran.

La salle d'armes
La Salle d'Armes de Singe . . . La chambre ensorcelée de la mort tourbillonnante. Un mauvais sort protège cette salle de tous intrus. Des armes mortelles prennent de formes vivantes, et des robots d'argile insouciantes deviennent des Instruments de la mort. Serez-vous capable de passer par les bretelles et de survivre . . . ?
Frayez-vous un chemin en vous battant à travers la Salle d'Armes. Vous pourrez éliminer certains ennemis ensorcelés par un coup d'épée bien calculé; d'autres pourront être évités par un mouvement habile. Vous verrez une porte magique s'ouvrir sur le côté de la salle; sortez par là.

Rampes et creatures hurluberlues
Une série de rampes couvertes de glace ensorcelée conduit jusqu'au prochain niveau périlleux des donjons. Des créatures hurluberlues rient dédaigneusement et se battent avec vous pour tenter de vous éliminer. Vous devrez sauter habilement d'une rampe à l'autre lorsqu'ils disparaîtront soudainement. Si vous vous attardez trop longtemps dans cet endroit maudit, vous risquez de plonger dans le vide d'ébène.
Sautez de rampe en rampe. Essayez de sauter du bord de chaque ramps. Brandissez votre épée pour vous battre contre les créatures hurluberlues.

La salle aux tentacules
C'est le laboratoire de Singe . . . Là où il réalise ses experiences diaboliques. La salle grouille de résultat hideux de ces experiences. Le danger peut se glisser de n'importe où, d'au-dessous comme d'en-dessous. Soyez sur vos gardes et regardez bien où vous posez le pied, sinon vous pourriez vous retrouver entre le mains de quelque chose de très désagreable.
Cette salle contient des adversaires rampants et fourmillants. Il vous faut lutter contre certains d'entre eux par un mouvement calcule de votre epée et d'autres en avançant normalement.
Vous sortirez de la Salle aux Tentacules par la porte située sur le côte de l'écran.

Le deuxième disque
Un autre disque tombant vous emportera jusqu'au dernier etage des donjons. Vous sentez déja l'air humide s'épaissir comme si les forces diaboliques se rassemblaient pour la bataille finale.
Vous devrez monter sur le disque et rester très attentif . . . Des forces obscures vous entourent. Comme plus haut, vous devrez rester au centre du disque parce qu'une autre apparition de Singe se promène quelque part dans le puits.

Le damier mortel
Le gambit de Dirk . . . Le jeu est fatal et le prix est votre vie. Il vous faudra combattre le champion démoniaque de Singe, le Chevalier-fantôme, sur un damier mortel qui se trouve suspendu. Pourrez-vous vaincre le Chevalier-fantôme et atteindre la porte à l'autre bout de la piece, ou bien les forces diaboliques vous feront-elles échec at mat . . . Vous vous rapprochez du rapaire du Dragon et Singe a envoyé son plus grand champion pour vous arrêter.
Vous devrez sauter sur les carrés du damier et vous battre avec votre épée pour combattre le Chevalier-fantôme.
Le Chevalier-fantôme apparaîtra pendant un court instant, puis disparaîtra . . . pour réapparaître sur un autre carré du damier. Quand le Chevalier-fantôme arrivera sur un carré, il transformera une ligne inoffensive du damier en ligne mortelle. Ne lambinez pas surtout sur ces carrés, ou vous paierez de votre vie. Eloignez-vous des bords du damier ou vous courrez le risque de plonger sans des profondeurs béantes. Il vous laudra vaincre le Chevalier-fantôme pour pouvoir sortir par la porte.
Quand le Chevalier-fantôme changera de couleur, vous pourrez l'éliminer d'un coup d'épée. Chaque fois que l'épée touchera le Chevalier-fantôme quand il sera noir, il restera vulnérable pendant une période de temps plus longue la prochaine fois.

La mise à mort du dragon
La jolie Daphnée, dans le repaire du Dragon attend qu'on la délivre de la boule de cristal. Singe, à l'haleine de feu, attend aussi.
Vous devrez assassiner Singe et déliverer la princesse. N'oubliez pas l'antre du Dragon, sinon les choses pourraient chauffer pour vous. Vous traverserez la saillie pour atteindre l'épée magique. Utilisez les grosses pierres pour vous protéger contre les boules de feu Dragon.
Si vous avez de la chance vous trouverez peut-être un trésor fabuleux, caché sous l'une de ces pierres. Si vous en trouvez un, passez dessus et il est à vous!
Vous traverserez le dangereux précipice très prudemment et saisirez l'épée magique au bord de la colline. Retournez au bas de la crête etroite vers la rampe de bois. Sautez et la victoire est à vous (ainsi que la princesse Daphnée).

Marque
Au fur et à mesure que vous vous aventurez dans les donjons ensorcelés, vous marquez des points pour avoir vaincue les ennemis, surmonté les obstacles, découvert un trésor et conquis les salles des donjons. Suivez vos points des yeux.
Mais n'oubliez pas, Dirk, vous êtes le champion du roi le plus courageux et vos pensées devraient se concentrer sur la délivrance de Daphnée, et non sur l'accumulation des points et le trésor. Votre plus grande récompense sera la délivrance de la Princesse Daphnée.

Les points
Sur votre chemin qui vous mène aux donjons, pour marquer des points, il vous faut vaincre les forces adverses, surmonter des obstacles, trouver un trésor et conquerir les salles du donjon. Observez votre progression sur l'indicateur des resultats.
Souvenez-vous, Dirk, vous êtes le champion du Roi, le plus brave, et vous ne pensez qu'à sauver la blanche Daphnée. Oubliez les points et le trésor! Sauver la princesse Daphnée est la plus belle des récompenses!
Au debut du jeu, vous disposez de cinq Dirks, et vous en gagnerez d'autres en conquerant les salles du donjon.

Hommes suplementaires
Vous bénéficierez d'hommes de main supplementaires (Bonus Dirks) après avoir passé les épreuves dans les Donjons du Roi Lezard, ensuite, vous aurez droit à un bonus par écran reussi, le maximum étant fixe à 5. (Vous en aurez grand besoin!)

Meilleurs résultats
Pour enregistrer vos meilleurs résultats de la journée, appuyez sur la barre d'espacement dès que vous voyez l'écran de présentation s'afficher. Vous pouvez alors entrer vos initiales.

Commandes
Spectrum, C64 et Amstrad Schneider
Vous pouvez utiliser indifféremment le clavier ou la manette de jeu.

TOUCHE CLAVIER	MANETTE DE JEU	FONCTION
Z	A gauche	Déplacement à gauche
X	A droite	Déplacement à droite
K	Avant	Déplacement vers le haut de l'écran
M	Arrière	Déplacement vers le bas de l'écran
L	Tir	Fonction épée Saut

Amstrad Schneider
Barre d'espacement — Passage à l'écran Giddy Goon
Sur Commodore C64 et Spectrum
Barre d'espacement — Passage à l'écran Giddy Goon

Touches spéciales et orientation de la manette de jeu
Dans les écrans Ramps et Giddy Goons, appuyez sur la barre d'espacement pour sauter d'une rampe à l'autre.
Dans le couloir du Crâne (Skull), la salle des armes (Weapons) et celle de la tenacule (Tentacle), seules les manipulations adequates, effectuées au moment requis, sont reconnues. Si vous tentez d'anticiper l'action à effectuer, l'orientation imposée à la manette de jeu ne sera pas prise en compte et vous perdrez une homme de main. Souvenez vous donc que le minutage est tres important lorsque le jeu se deroule dans ces lieux.

Sur ordinateurs Commodore C64 et Spectrum
Pour vous servir de votre épée, appuyez sur la touche L. Il vous suffit alors de pourfendre l'adversaire au bon moment. Votre epee est votre fidele compagnon, sauf sur l'ecran final. Il vous faut alors la récupérer au sommet de la falaise avant de terrasser le dragon.

DRAGON'S LAIR

Vor langen Zeiten, in der Zeit der Zauberer, herrschte ein guter König namens Aethelred über ein friedliches Königreich. In diesem Königreich gab es viele Schätze, aber der größte Preis war Prinzessin Daphne, das einzige Kind des Königs. Kühne Ritter und noble Prinzen kamen aus fernen Ländern, um sich um sie zu bewerben, denn sie war eine Jungfrau von hervorragender Schönheit und Anmut. Aber obwohl sie ihr enorme Reichtümer zu Füßen legten und sich mit großer Aufrichtigkeit um ihre Hand bewarben, wies Prinzessin Daphne alle ab. Denn sie hatte ihr Herz bereits einem manderen Mann geschenkt . . . Dirk dem Wagemutigen, dem kühnsten Kämpen und Ritter des Königs. Dann erschien plötzlich an einem finsteren Tag Singe, ein böser Drachen, der über ein Schattenland herrschte, in Aethelreds Königreich und verlangte, daß ihm der König sein Reich und dessen Einwohner abtreten solle. Als Aethelred Singes üble Forderungen abwies, entführte das Ungeheuer die schöne Daphne und hielt sie in einer Kristallkugel im schrecklichen Verlies unter seinem verwunschten Schloß gefangen. Daraufhin sandte Singe die folgende Botschaft an Aethelred: Tritt dein Königreich ab, bevor die Sonne untergeht, oder deine geliebte Tochter stirbt. Aethelred und alle Einwohner seines Königsreichs waren verzweifelt. Alle, das heißt, mit Ausnahme Dirks, der gelobte, er werde zum verwunschten Schloß gehen und die Prinzessin befreien . . . wenn er die zahlreichen Gefahren des Verlieses überleben könne . . . wenn er die Höhle des Drachens erreichen könne.

Der ritterzug beginnt . . .

Die fallende Scheibe
Spring auf die fallende Scheibe und laß dich von ihr zum Verlies unter dem Schloß tragen.
Wirst du auf der Scheibe reiten und das verwunschte Verlies betreten, oder werden deine Knochen, wie die so vieler anderer unglücklicher Abenteurer, auf dem Boden des Schachtes vermodern?
Geh vorsichtig die Rampe herunter und spring auf die Scheibe. Laß dich von ihr langsam durch den Schacht hinunter tragen. An der Seite des Steinschachtes erscheinen Rampen, die in die Verliese führen, und die Scheibe bleibt eine kurze Zeit stehen. Spring auf die Rampe, wenn die Scheibe an der Rampe ausgerichtet ist. Eine der furchterregendsten Kreaturen Singes, eine Luftgeist, behütet den Schacht gegen Eindringlinge.
Sei vorsichtig! Wenn du in der Mitte der Scheibe bleibst und in die Windstöße hineinfährst, kannst du diese Zauberkreatur besiegen.

Totenkopfhalle
Beim Durchgang durch diese schreckliche Halle ist bei jedem Schritt Vorsicht geboten. Sie wird von Gespenstern aus den furchbarsten Albträumen heimgesucht . . .
Schnappende Totenkopfe, Skeletthände, grausiges klebriges Zeug und schwirrende Fledermausscharen.
Kannst du diesen verhängnisvollen Erscheinungen entkommen, oder wirst du in ihrer Gewalt schrecklich zugrundegehen?
Jede Bewegung und jeder Schwerthieb muß genauestens geplant werden. Reagier nicht zu schnell und nicht zu langsam! Bekämpfe einige dieser grauenhaften Feinde mit deinem treuen Schwert; geh anderen flink aus dem Weg.

Die brennenden seile
Aus der feurigen Grube toben die Flammen. Höher und höher steigen sie und verschlingen alles, was ihnen im Weg ist. Wirst du durch den Brand schwingen, bevor es zu spät ist, oder wirst du in den feurigen Abgrund sturzen?
Sei bereit, das feurige Inferno zu überwinden, und geh zum Ende der Rampe. Dann spring von der Rampe auf die dem ersten Seil am nächsten liegende Steinplattform. Von der Steinplattform aus springst du dann weiter zum schwingenden Seil. Warte mit dem Absprung, bis das Seil so nahe wie möglich ist.
Jetzt spring von einem Seil zum anderen auf der feurigen Etage. Wenn das Seil vorwärts schwingt, kannst du auf die Plattformen am Ende der erstern und zweiten Etage springen. Diese Steinplattformen heben dich auf wunderbare Weise zur nächsten Etage.
Der Ausgang von der Plattform ist oben auf dem Bildschirm.

Das waffenzimmer
Singes Waffenlager . . . eine verwunschte Kammer des wirbelnden Todes. Ein böser Zauberbann schützt dieses Zimmer vor allen Eindringlingen. Tödliche Waffen erwachen zum Leben, und die unbeseelten Tongolzen werden zu Instrumenten des Todes. Kannst du dich dem Tod aussetzen und dennoch überleben . . . ?
Kämpf dich durch das Waffenzimmer durch.
Einige der Feinde in diesem verwunschten Zimmer können mit einem gezielten Schwerthieb überwältigt werden; anderen kannst du durch gewandte Bewegungen entgehen. An der Seite des Zimmers öffnet sich eine Zaubertür, durch die du hinausgehen kannst.

Rampen und kichernde Schläger
Eine Reihe von mit Zaubereis überzogen Rampen Ruhrt zur nächsten gefahrvollen Ebene des Verlieses. Die kichernden Schläger lachen hohnisch, während sie dich totschlagen. Spring gewandt und schnell von einer Rampe zur anderen, wenn sie plozlich verschwinden.
Wenn du zu lange an dieser verwunschten Stelle zauderst, konntest du in die nachtschwarze Leere sturzen.
Spring von einer Rampe zur anderen. Versuch immer, vom Rand der Rampe abzuspringen.
Verteidige dich mit dem Schwert gegen die kichernden Schläger.

Das tentakelzimmer
Singes Labor . . . wo seine Experimente durchgeführt werden. Das Zimmer wimmelt von den grausigen Ergebnissen dieser Experimente. Gafahren kommen von überall her, von oben oder unten. Sieh dich gut um und sei vorsichtig, oder es konnte dir etwas hochst Unangenehmes geschehen.
In diesem Zimmer stößt du auf krabbelige Feinde – bekämpfe einige davon mit einem gezielten Schwerthieb und andere mit einem normalen Zug.
Durch die Tür an der Seite des Bildschirms kannst du schließlich das Tentakelzimmer verlassen.

Die zweite Scheibe
Eine zweite fallende Scheibe trägt dich zur letzten Ebene des Verlieses. Die naßkalte Luft wird ständig dicker, als ob das Böse sich zur letzten schlacht zusammenscharte.
Laß dich wieder von der Scheibe tragen und gib acht . . . die Kräfte des Finsteren umgeben dich von allen Seiten. Bleib wie zuvor in der Mitte der Scheibe, denn im Schacht lauert eine weitere von Singes Zauberkreaturen.

Das tödliche Schachbrett
Dirks Gambit . . . das Spiel ist tödlich und dein Leben ist der Preis. Bekämpfe Singes teuflischen Kämpen, den Geisterritter, auf einem tödlichen Schachbrett, das in der Luft schwebt. Kannst due den Geisterritter besiegen und die Tür auf der anderen Seite des Zimmers erreichen, oder wirst du von den Kräften des Bösen mattgesetzt . . . ?
Du naherst dich der Hohle des Drachen, und Singe hat seinen größten Kämpen gegen dich ausgesandt.
Spring über die Felder des Schachbretts und wehr dich mit dem Schwert gegen den Geisterritter.
Der Geisterritter erscheint und verschwindet nach einer kurzen Zeit . . . taucht aber auf einem anderen Feld wieder auf. Wenn er auf einem Feld landet, wird eine Reihe von harmlosen Schachbrettfeldern zur Reihe des gewissen Todes. Bleib nicht auf diesen Feldern stehen, wenn du es nicht mit dem Leben bezahlen willst.
Geh auch nicht zum Rand des Schachbretts, oder du konntest in die gähnenden Tiefen sturzen. Du kannt erst dann durch die Tür gehen, wenn du den Geisterritter besiegt hast.
Wenn er seine Farbe ändert, kann er mit einem Schwerthieb überwältigt werden. Sooft du den Ritter mit dem Schwert triffst, wenn er schwarz ist, bleibt er nächstes Mal länger verwundbar.

Das töten des Drachens
Die schöne Daphne wartet in der Höhle des Drachens auf ihre Erlösung aus der Kristallkugel. Aber auch der feuerspeiende Singe wartet.
Töte Singe und befreie die Prinzessin. Vergiß nichts, was es über Drachen zu wissen gibt, oder Singe könnte dir die Hölle heiß machen.
Überquere den Sims zum Zauberschwert. Versteck dich hinter den Felsen vor den Feuerkugeln des Drachens. Wenn du besonders viel Glück hast, findest du hinter einem Felsen einen verborgenen Schatz.
Wenn der erscheint, lauf einfach darüber, und er gehört dir! Überquere die gefährliche Schlucht vorsichtig und ergreife das Schwert am Klippenrand. Geh über den schmalen Kamm zur Holzplattform zurück. Jetzt noch ein Sprung, und der Sieg (und die Prinzessin Daphne) gehört dir.

Punktebewertung
Während deiner Abenteuer in den verwunschten Verliesen verdienst du dir Punkte durch Bewältigung von Feinden und Hindernissen, durch Auffinden von Schätzen und durch den Durchgang durch die einzelnen Zimmer. Beachte immer die Punkteanzeige.
Aber vergiß nicht, Dirk, daß du der Kühnste Kämpe des Königs bist, und deine Hauptaufgabe nicht die Ansammlung von Punkten und Schätzen, sondern die Rettung der schönen Daphne ist.
Die schöne Daphne ist auch dein großter Preis!
Am Beginn des Abenteuers hast du fünf Dirks, und zur Belohnung für den erfolgreichen Durchgang durch die Zimmer im Verlies bekommst du weitere Dirks.

Bonus Dirks
Sie bekommen Bonus-Dirks (weitere Leben) nach Vollendung des Weapons Rooms und einen weiteren Dirk für jeden danach vollendeten Bildschirm, bis zu fünf Dirks können Sie erhalten – die werden Sie auch nötig haben!

High Score
Um Ihren High Score, das höchste Punkteergebnis des Tages, einzutragen, drucken Sie einfach die Leertaste, wenn Sie auf dem Titelbildschirm sind, und dann können Sie Ihre Initialen eingeben.

Steuerung
Spectrum, C64 & Amstrad Schneider
Tastatur und Joystick können einzeln oder zusammen verwendet werden.

TASTATUR	JOYSTICK	
Z	Links	Links
X	Rechts	Rechts
K	Hoch	Hoch
M	Runter	Runter
L	Feuer	Schwert zucken springen

Amstrad Schneider
Leertaste — Bei Giddy Goon Springen
Commodore C64 und Spectrum
Leertaste — Bei Giddy Goon Springen

Besondere tasten und Joystickbewegungen
Beim Ramps- und Giddy Goons-Bildschirm mussen Sie die Leertaste drücken, um von Rampe zu Rampe zu springen.
Im Skull Hallway, dem Weapons Room und dem Tentacle Room wird der Joystick die richtige Bewegung nur zum richtigen Zeitpunkt akzeptieren. Die richtige Bewegung zur falschen Zeit wird ignoriert. Wenn Sie den Joystick schon vorher in der jeweiligen Position festhalten, wird dies ebenfalls ignoriert und Sie verlieren ein Leben. Zeitliche Koordinierung ist also sehr wichtig in diesen Räumen.

Commodore C64 und Spectrum
Wenn Sie Ihr Schwert benutzen wollen, drücken Sie einfach L, um das Schwert zu ziehen und zuzustechen (zur rechten Zeit). Ihr Schwert haben Sie immer mit sich, außer beim letzten Bildschirm, wo Sie es sich von der Felsenspitze holen mussen, bevor Sie dann den Drachen töten.

ENDURO RACER

Instructions
Commodore C64
Once Enduro Racer has loaded the game will flip between the title screen and the high score table.
Pressing the Space Bar or Fire will start the game, while pressing R will allow the control keys to be redefined.

Define keys
This option allows you to choose different keys to control your bike. The preset controls are given below.

Controls

KEY	EFFECT
A	Increase Throttle
Z	Pull a Wheelie
	Turn Left
	Turn Right
Space Key	Apply Brakes
H Run Stop	Pause Game
R F7	Reset Game

Amstrad
Once Enduro Racer has loaded press any key to display the menu screen.
START GAME
ONE PLAYER
To select one of these choices you should press the Space key or Fire button.

Start Game
If this is lit up and you press Space then the game will start. If you are using a joystick then press the Fire Button to begin.

One Player
If you press the Space Bar when this is lit then it will change between ONE and TWO PLAYER mode. If you are playing a two player game then '1 UP' will appear in the bottom right of the screen while player 1 is playing, '2 UP' will appear in the bottom right while player 2 is playing. Control will switch between players when one of them crashes or when their time runs out.

Controls

KEY	EFFECT
Q	Increase Throttle
A	Pull a Wheelie
O	Turn Left
P	Turn Right
Space Key	Apply Brakes
H	Pause Game
R7	Reset Game

Spectrum
Once Enduro Racer has loaded press any key to display the menu screen.
START GAME
ONE PLAYER
CHANGE CONTROL MODE
DEFINE KEYS
These will let you set up the game to suit you. One of these will be lit up, you can change the choice that is lit up by pressing any key (except the Space key).
To select one of these choices you should press the Space key or Fire button.

Start Game
If this is lit up and you press Space then the game will start. If you are using a joystick then press the Fire Button to begin.

One Player
If you press the Space Bar when this is lit then it will change between ONE and TWO PLAYER mode. If you are playing a two player game then '1 UP' will appear in the bottom right of the screen while player 1 is playing, '2 UP' will appear in the bottom right while player 2 is playing. Control will switch between players when one of them crashes or when their time runs out.

Change Control Mode
This allows you to select different joysticks or the computer keyboard to control your Bike. If you press the Space Bar with this lit you will get the following list:
KEYBOARD
KEMPSTON
SINCLAIR LEFT
SINCLAIR RIGHT
CURSOR
Kempston, Sinclair Left, Sinclair Right or Cursor may be selected if you are using a Joystick. You may select the one that matches your joystick by pressing any key to move through the list and the space key to select one of the options.

Define Keys
This option allows youto choose different keys to control your Bike. The preset controls are given below.

Controls

KEY	EFFECT
Q	Increase Throttle
A	Pull a Wheelie
O	Turn Left
P	Turn Right
Space Key	Apply Brakes
H	Pause Game
R	Reset Game

Joystick – *Spectrum, Amstrad, C64*
If you are jusing a joystick then the controls are:
Throttle
Left — Right
Wheelie
Fire Button: Breaks

Screen Display
The top of the screen looks something like this:

TOP	1000000	TIME	SCORE	970034
STAGE	1	54	SPEED	161 Km/Hr

TOP gives the top score.
TIME gives the time you have left (in seconds) to complete the current stage.
SCORE gives your score.
STAGE tells you which of the 5 stages you are on.
SPEED gives your speed in Kilometres per Hour.

Hints and Tips
Avoid other riders, rocks, trees, water etc.
Remain on the road (in stage 3 there is water to either side of the road) in order to maintain maximum speed.
When you go over the jumps you will lose speed unless you pull a wheelie before reaching the jump. You may also go round the sides of the jumps, through this may slow you down.
There are 5 Stages taking you through 5 different landscapes.

End of Game and High score
At the end of a game the following will appear on screen:

STAGE	RECORD	PLAYER
1	0 47 27	0 50 27
2	0 55 00	62
3	0 59 99	
4	0 59 99	
5	0 59 99	
TOTAL	4 42 24	0 50 27

In the RECORD column the number of the stage is given followed by the fastest time for that stage.
In the PLAYER column your times for the stages are given. For the final stage that you were unable to complete a percentage is given showing how far you got through that stage.
If you get onto the High Score Table then you will be able to enter your name by using the keyboard or joystick. You may move the cursor UP, DOWN, LEFT and RIGHT using the following controls.
UP – THROTTLE
DOWN – WHEELIE
LEFT – LEFT
RIGHT – RIGHT
FIRE or SPACE will select the letter that is currently highlighted. Select ED when you have finished entering your name.

© 1987 Activision Inc.

ENDURO RACER

Consignes de jeu
Commodore C64
Une fois que le jeu est chargé, l'écran de presentation et le tableau des meilleurs scores apparaissent en alternance. Pour demarrer le jeu, il suffit d'appuyer sur la barre d'espacement ou sur le bouton de tir, la touche R vous permet de redefinir les commandes clavier.

Définition des commandes clavier
Cette option vous permet de choisir différentes touche pour diriger votre moto. Par défaut, les commandes ont pour équivalent-clavier les touches suivantes.

Commandes

TOUCHE DU CLAVIER	FONCTION
A	Augmenter la puissance
Z	Cabrer la moto
	Virer à gauche
	Virer à droite
Barre d'espacement	Freiner
H Run Stop	Commnde une paus
R F7	Réinitialise le jeu

Amstrad Schneider
Dès que le jeu Enduro Racer est chargé en mémoire, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour faire apparaître l'écran des menus.
DEMARRAGE DU JEU
UN JOUEUR
Pour sélectionner l'une de ces deux options, appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton de tir de la manette de jeu.

Démarrage du jeu
Dès que cette option est contrastee, c'est-à-dire sélectionnée, appuyer sur la barre d'espacement; le jeu peut alors commencer. Si vous disposez d'une manette de jeu, appuyez sur le bouton de tir.

Un joueur
Lorsque cette option est contrastée, appuyez sur la barre d'espacement pour permuter entre le mode Un joueur et Deux joueurs. Si vous jouez à deux, le message "1 UP" apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran lorsque le premier joueur joue. Le message "2 UP" indique que l'adversaire entre en jeu. La commande du jeu passe à son adversaire lorsque le joueur tombe ou que son temps de jeu est écoulé.

Commandes

TOUCHE DU CLAVIER	FONCTION
Q	Augmenter la puissance
A	Cabrer la moto
O	Virer à gauche
P	Virer à droite
Barre d'espacement	Freiner
H	Commande une pause
R	Réinitialise le jeu

Spectrum
Dès que le jeu Enduro Racer est chargé en mémoire, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour faire apparaître l'écran des menus.
DEMARRAGE DU JEU
UN JOUEUR
MODIFIER LE MODE DE COMMANDE
DEFINIR LES COMMANDES CLAVIER
Ces fonctions vous permettent de régler le jeu à votre gré. Dès que l'une d'elles s'allume, vous pouvez la désactiver pour en choisir une autre; pour ce faire, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier, à l'exception de la barre d'espacement.
Pour sélectionner l'unes de ces options, il vous faut appuyer sur la barre d'espacement ou sur le bouton de tir la manette de jeu.

Démarrage du jeu
Dès que cette option s'allume sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement; le jeu peut alors commencer. Si vous disposez d'une manette de jeu, appuyez sur le bouton de tir.

Un joueur
Dès que cette option s'allume sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour permuter entre le mode Un joueur et Deux joueurs. Si vous jouez à deux, le message "1 UP" apparaît dans le coin inférieur droite de l'écran lorsque le premier joueur joue. Le message "2 UP" indique que l'adversaire entre en jeu. La commande du jeu passe à son adversaire lorsque le joueur tombe ou que son temps de jeu est écoulé.

Modifier le mode de commande
Cette fonction vous permet d'utiliser diverses manettes ou un autre clavier pour commander votre moto. Dès que cette option s'allume sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour fair apparaître la liste suivante:
KEYBOARD
KEMPSTON
SINCLAIR LEFT
SINCLAIR RIGHT
CURSOR
Les quatre dernières fonctions sont disponibles si vous utilisez la manette de jeu. Choisissez alors celle qui correspond au type de manette dont vous vous servez. En appuyant sur n'importe quelle touche du clavier pour passer d'une option à l'autre. Appuyez sur la barre d'espacement pour valider votre choix.

Definir les commandes clavier
Vous pouvez définir vos propres commandes clavier pour diriger votre moto. Par defaut, les commandes ont pour équivalent-clavier les touches suivantes:

Commandes

TOUCHE DU CLAVIER	FONCTION
Q	Augmenter la puissance
A	Cabrer la moto
O	Virer à gauche
P	Virer à droite
Barre d'espacement	Freiner
H	Commande une pause
R	Réinitialise le jeu

Sur ordinateur Spectrum, Amstrad et C64, dotés d'une manette de jeu.
Si vous vous servez d'une manette de jeu, vous pourrez obtenir les actions suivantes en orientant la manette comme indiqué ci-dessous:
Puissance
Gauche — Droite
Cabrer
Bouton de tir: Freinage

Affichage
Le haut de votre écran doit ressembler à ce qui suit:

TOP (maximum)	1000000	TIME (durée)	SCORE (points)	970034
STAGE (piste)	1	54	SPEED (vitesse)	161 Km/Hr

La rubrique TOP vous indique le maximum de points.
La rubrique TIME vous indique le temps, exprimé en secondes, qu'il vous reste pour terminer votre parcours.
La rubrique STAGE vous indique la piste sur laquelle vous courez.
La rubrique SPEED vous indique votre vitesse, exprimée en kilomètres/heure.

RECOMMANDATIONS
Evitez les autres participants, les rochers, les arbres, les flaques d'eau, etc.
Restez sur la route principale afin de vous maintenir à la vitesse maximum (sur la piste 3, la route est bordée d'eau).
Si vous apercevez un dos d'âne, cabrez votre moto, afin de ne pas perdre de vitesse. Vous pouvez egalement le contourner, au risque de vous ralentir.
Les cinq pistes disponibles dans ce jeu vous emmenent sur 5 types de terrains.

Fin de jeu et meilleur résultat
A la fin du jeu, les données suivantes s'affichent à l'écran:

PISTE	RESULTAT	JOUEUR
1	0 47 27	0 50 27
2	0 55 00	62
3	0 59 99	
4	0 59 99	
5	0 59 99	
TOTAL	4 42 24	0 50 27

Le premier chiffre de la colonne du milieu représente le numéro de la piste, et les autres le meilleur temps sur cette piste.
Vous voyez apparaître dans la colonne Joueur les temps que vous avez réalisés. Au cas où vous n'avez pu terminer la course sur la der nière piste, un pourcentage indique jusqu'où vous êtes allé.
En entrant dans le tableau des maximum, vous pourrez specifier votre nom à l'aide du clavier ou de la manette de jeu. Pour deplacer le curseur vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, servez-vous des commandes suivantes:
VERS LE HAUT – PUISSANCE
VERS LE BAS – CABRER LA MOTO
VERS LA GAUCHE – A GAUCHE
VERS LA DROITE – A DROITE
Le bouton de tir ou la barre d'espacement vous permettent de valider la lettre allumée sur l'écran.
Une fois votre nom spécifié, choisissez ED pour valider l'entrée.

© 1987 Activision Inc.

ENDURO RACER

Spielanweisungen
Commodore C64
Nach dem Laden von Enduro-Racer wird der Bildschirm abwechselnd den Titelbildschirm und die High Score-Tabelle zeigen.
Drücken Sie die Leertaste oder Feuer, um das Spiel zu starten. Drücken Sie R, wenn Sie die Steuerungstasten umdefinieren wollen.

Define keys
Diese Option läßt Sie neue Tasten für die Steuerung Ihres Motorrades wählen. Es folden die anfangs vorgegebenen Tasten:

Steuerung

TASTE	WIRKUNG
A	Gas geben
Z	Vorderrad lupfen
,	Linkskurve
.	Rechtskurve
Leertaste	Bremsen
H Run/Stop	Pause
R F7	Spiel zurücksetzen

Amstrad/Schneider
Nach dem Laden drücken Sie eine beliebige Taste und der Menü-Bildschirm erscheint:
START GAME
ONE PLAYER
Um eine dieser Optionen zu wählen, müssen Sie die Leertaste oder den Feuerknopf drücken.

Start Game
Leuchtet dies auf und Sie drücken die Leertaste, fängt das Spiel an. Wenn Sie einen Joystick benutzen, drücken Sie den Feuerknopf, um das Spiel zu beginnen.

One Player
Wenn dies aufleuchtet, können Sie mit der Leertaste zwischen 1- und 2-Spielder-Modus hin und herwechseln. Wenn 2 Spieler spielen, erscheint „1 UP" rechts unten auf dem Bildschirm, wenn Spieler 1 an der Reihe ist, und „2 UP", wenn spieler 2 an der Reihe ist. Wenn man einen Unfall hat oder die Zeitgrenze erreicht wird, kommt der andere Spieler an die Reihe.

Steuerung

TASTE	WIRKUNG
Q	Gas geben
A	Vorderrad lupfen
O	Liñks
P	Rechts
Leertaste	Bremsen
H	Pause
R	Spiel zurücksetzen

Spectrum
Nach dem Laden drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Menü-Bildschirm zu kommen:
START GAME
ONE PLAYER
CHANGE CONTROL MODE
DEFINE KEYS
Hiermit können Sie das Spiel gemäß Ihren Wünschen einrichten. Eine Option wird aufleuchten – Sie können eine andere aufleuchten lassen, indem Sie eine beliebige Taste (außer der Leertaste) drücken.
Um eine dieser Optionen dann zu wählen, müssen Sie die Leertaste oder den Joystickknopf drücken.

Start Game
Leuchtet dies auf und Sie drücken die Leertaste, fängt das Spiel an. Wenn Sie einen Joystick benutzen, drücken Sie den Feuerknopf, um das Spiel zu beginnen.

One Player
Leuchtet dies auf, können Sie mit der Leertaste zwischen 1- und 2-Spieler-Modus hin und herwechseln. Wenn 2 Spieler spielen, erscheint „1 UP" rechts unten auf dem Bildschirm, wenn Spieler 1 an der Reihe ist, und „2 UP", wenn Spieler 2 an der Reihe ist. Wenn man einen Unfall hat oder die Zeitgrenze erreicht wird, kommt der andere Spieler an die Reihe.

Change Control Mode
Hiermit können Sie verschiedene Joysticks oder die Tastatur für die Steuerung Ihres Motorrades wählen. Leuchtet dies auf, und Sie drücken die Leertaste, erhalten Sie die folgende Liste:
KEYBOARD
KEMPSTON
SINCLAIR LEFT
SINCLAIR RIGHT
CURSOR
Kempston, Sinclair Left, Sinclair Right oder Cursor können Sie wählen, wenn Sie einen Joystick benutzen wollen. Keyboard steht für die Tastatur. Sie können die entsprechende Wahl treffen, indem Sie durch Drücken einer beliebigen Taste durch die Liste gehen und dan die Leertaste drücken.

Define Keys
Diese Option läßt Sie neue Steuertasten definieren. Die anfangs vorgegebene Steuerung ist wie folgt:

Steuerung

TASTE	WIRKUNG
Q	Gas geben
A	Vorderrad lupfen
O	Links
P	Rechts
Leertaste	Bremsen
H	Pause
R	Spiel zurücksetzen

Joystick – *Spectrum, Amstrad/Schneider, C64*
Beim Joystick ist die Steuerung wie folgt:
Gas
Links — Rechts
Lupfen
Feuerknopf: Bremsen.

Der Bildschirm
Der obere Bildschirmrand sieht ungefähr so aus:

TOP	1000000	TIME	SCORE	970034
STAGE	1	54	SPEED	161 Km/Hr

TOP zeigt die Höchstpunktzahl.
TIME zeigt, wieviel Sekunden Sie zur Beendigung dieser Stufe noch zur Verfügung haben.
SCORE zeigt Ihren Punktestand.
STAGE zeigt, auf welcher der fünf Spielebenen Sie sich gerade befinden.
SPEED zeigt Ihre Geschwindigkeit in km/h.

TIPS
Weichen Sie anderen Fahrern, Felsen, Bäumen, Wasser usw. aus. Bleiben Sie auf der Straße (bei Ebene 3 ist auf beiden Seiten der Straße Wasser), um höchste Geschwindigkeit beizubehalten.
Bei Sprüngen müssen Sie immer zuerst das Vorderrad anlupfen, sonst verlieren Sie Geschwindigkeit. Sie können diese Stellen auch umfahren, doch auch das kann Zeit kosten.
Es gibt 5 verschiedene Spielebenen, die Sie durch 5 verschiedene Landschaften führen.

Spielende und High score
Am Spielende erscheint folgendes auf dem Bildschirm:

STAGE	RECORD	PLAYER
1	0 47 27	0 50 27
2	0 55 00	62
3	0 59 99	
4	0 59 99	
5	0 59 99	
TOTAL	4 42 24	0 50 27

In der RECORD-Spalte wirde neben der Nummer der Spielebene die schnellste Zeit für diese Ebene angegeben.
In der PLAYER-Spalte finden Sie Ihre Zeiten. Bei der letzten Spielebene, die Sie nicht vollenden konnten, steht eine Prozentangabe, die besagt, wie weit Sie kamen.
Wenn Sie in die High Score-Tabelle kommen, können Sie Ihren Namen mit der Tastatur oder dem Joystick eingeben. Den Cursor können Sie HOCH, RUNTER, NACH LINKS und NACH RECHTS bewegen, wobei Sie wie folgt steuern:
HOCH – GAS
RUNTER – LUPFEN
LINKS – LINKS
RECHTS – RECHTS
FEUER oder die LEERTASTE werden den gerade hervorgehobenen Buchstaben wählen. Wählen Sie ED, wenn Sie mit Ihrem Namen fertig sind.

© 1987 Activision Inc.

THUNDERCATS

During a raid by the wicked MOLEMEN, agents of the evil MUMM-RA entered the CATS-LAIR, kidnapped several members of the Thundercats team, and stole the eye of Thundera, the magical jewel which holds the mystical power of the sword of omens. LION-O was out on a mission when the raid took place but vows that, as the eye was given into his safe-keeping, he must go to the Castle Plundar, rescue his team-mates and retrieve the eye. Can LION-O battle his way past MUMM-RA's henchmen in the forests and underground caverns, and return the power to the sword of omens and glory to the Thundercats name?

Playing Instructions

Spectrum
Joystick or redefinable keyboard.

Amstrad
Joystick or keyboard.

Commodore 64
Joystick only (Port 2).

Extra weapons, bonuses and lives can be collected by hitting mushrooms and trees with your current weapon. A bonus is awarded if the level is completed within the time limit. You also get a "kill" bonus according to the number of enemies destroyed. On the special mission levels where you have to rescue a team-mate be careful as you only get one chance. If you get into a tight spot try jumping over the enemy and killing him from behind. Good luck!

© 1985 Telepicture Corp., Leisure Concepts, Inc. Ted Wolf. All rights reserved.

THUNDERCATS

Au cours d'un raid audacieux des méchants MOLEMEN (Hommes-Taupes), agents du malfaisant MUMM-RA, sont entrés dans la CATS-LAIR (Tanière des Chats), ont enlevé plusieurs membres de l'équipe des Thundercats et volé l'oeil de Thundera, le joyau magique qui renferme le pouvoir mystérieux de l'épée des augures. LION-O était au loin, en mission, quand le raid eu lieu, mais il fait le voeu, l'oeil ayant été confié à sa garde personnelle, d'aller au château de Plun-dar, de sauver ses compagnons et de récupérer l'oeil. LION-O pourra-t-il se frayer un chemin au milieu des partisans de MUMM-RA dans les forêts et les cavernes souterraines et rendre sa puissance à l'épée des augures, ainsi que sa gloire au nom des Thundercats?

Instructions pour le jeu

Spectrum
Manette ou clavier

Amstrad
Manette ou clavier

Commodore 64
Manette seulement

Des armes, des primes et des vies peuvent être récupérées si vous atteignez des champignons et des arbres avec votre arme actuelle. Une prime est accordée si le niveau est achevé avant le temps limite. Vous obtiendrez également un "droit de tuer" supplémentaire en fonction du nombre d'ennemis détriuts. Dans le cas des missions spéciales où vous devez secourir un équipier, soyez prudent, car vous n'avez qu'une seule chance. Si vous vous trouvez dans une situation difficile, essayez de sauter par-dessus l'ennemi et de le tuer par derrière. Bonne chance!

© 1985 Telepicture Corp., Leisure Concepts, Inc. Ted Wolf. Tous droits reserves.

THUNDERCATS

Während eines wagemutigen Überfalls der schlimmen MOLEMEN drangen Agenten des üblen MUMM-RA in den CATS-LAIR ein, nahmen mehrere Mitglieder des Thundercat-Teams gefangen und stahlen dabei das Auge der Thundera, den magischen Stein, dem die mystische Kraft des Schwerts des Omens innewohnt. LION-O war während des Überfalls auf einer Mission abwesend. Er ist aber für die sichere Aufbewahrungen des Steins verantwortlich und schwört deswegen, dass er seine Freunde aus der Burg Plun-dar retten wird und den Stein wiederholt. Kommt LION-O an MUMM-RAs Gehilfen in den Wäldern und unterirdischen Höhlen vorbei, und gelingt es ihm, die Kraft des Schwerts des Omens und den Thundercats damit ihren Ruhm zurückzugeben?

Spielanleitung

Spectrum
Steuerknüppel (Joystick) oder redefinierbare Tastatur
Amstrad
Steuerknüppel (Joystick) oder Tastatur
Commodore 64
Nur Steuerknüppel (Joystick)

Man kann zusätzliche Waffen, Bonuspunkte und Leben dazugewinnen, wenn man mit der gegenwärtigen Waffe Pilze und Bäume trifft. Man bekommt einen Bonuspunkt, wenn eine Gefahr innerhalb der vorgegebenen Zeit bewältigt wird. Man bekommt auch einen "Kill"-Bonus, je nach der Zahl der Feinde, die man bewältigt hat. Bei Sondermissionen, bei denen ein "Team-Mate" gerettet werden soll, muss man vorsichtig sein, denn es gibt immer nur eine Chance! Wird es einmal zu gefährlich, dann muss man versuchen, über den Feind zu springen und ihn von hinten fertigmachen. Viel Glück!

© 1985 Telepicture Corp., Leisure Concepts, Inc. Ted Wolf. Alle Rechte vorbehalten.